



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

# Tier auf Tier

Das wackelige  
Stapelspiel



Daniel  
Dobner

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2020



# Tier auf Tier



Ein wackeliges Stapelspiel für 2 - 4 Tierstapler von 4 - 99 Jahren.

**Autor:** Klaus Miltenberger

**Illustration:** Daniel Döbner

**Redaktion:** Robin Eckert

**Spieldauer:** 10-15 Minuten

Vorsichtig versucht der Flamingo den Gipfel der Tierpyramide zu erklimmen. Behutsam steigt er auf den Rücken des Krokodils und zieht sich mit aller Kraft am Schnabel des Tukans nach oben. Von dort balanciert er geschickt über die Schlange und schiebt sich zwischen den Höckern des Kamels hindurch. Dann noch schnell am blökenden Schaf vorbei und schon ist der Gipfel zum Greifen nah!

Gekonnt zieht sich der Flamingo am Schwanz des Affen hoch. Ziemlich außer Puste – aber überglücklich – erreicht er die Spitze der Tierpyramide und blickt stolz nach unten. Dort steht bereits die Schildkröte, blickt nach oben und fragt sich: „Wie soll ich da denn hochkommen?“

Bei „Tier auf Tier“ bauen alle Spieler gemeinsam eine Tierpyramide.

**Ziel des Spiels ist es, als Erster alle eigenen Tiere loszuwerden.**

## Spielinhalt

1 Krokodil, 4 Flamingos, 4 Affen, 4 Tukane, 4 Schlangen, 4 Kamele, 4 Schafe, 4 Schildkröten, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Stellt das Krokodil in die Tischmitte: Es ist immer das erste Tier eurer Tierpyramide. Jeder von euch nimmt sich nun 1 Tier von jeder Tierart, bis jeder 7 verschiedene Tiere vor sich stehen hat. Dies ist euer persönlicher Vorrat.

Beim Spiel zu zweit oder zu dritt bleiben Tiere übrig. Diese legt ihr einfach in die Schachtel zurück.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer sich am besten wie eine Schlange über den Boden bewegen kann, darf beginnen.

Wenn du dran bist, gilt: erst würfeln und dann stapeln.

## Würfeln

Was ist auf dem Würfel zu sehen?



### Ein Punkt

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und staple es auf eine beliebige Position der Tierpyramide.

### Zwei Punkte

Nimm zwei Tiere aus deinem Vorrat und staple sie nacheinander auf die Tierpyramide.

### Die Hand

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und gib es einem Mitspieler deiner Wahl.

Nun muss er dieses Tier für dich auf die Tierpyramide stapeln.

### Das Fragezeichen

Deine Mitspieler wählen gemeinsam ein Tier aus deinem Vorrat aus, das du auf die Tierpyramide stapeln musst.

### Das Krokodil

Nimm ein Tier aus deinem Vorrat und stelle es **auf den Tisch**, sodass es entweder direkt die Schnauze oder den Schwanz des Krokodils berührt. Steht dort bereits ein anderes Tier, so darfst du auch an dieses anbauen.

Dadurch wird die Stapelfläche erweitert. Ab sofort dürft ihr auch auf dieses Tier stapeln.

## Stapeln

Beim Stapeln gelten folgende Regeln:

- Es darf immer nur mit einer Hand gestapelt werden.
- Ein gestapeltes Tier darf nicht den Tisch berühren (Ausnahme: Wird das Krokodil gewürfelt, so muss das gestapelte Tier den Tisch berühren).
- Wichtig ist, dass alle Tiere auf dem Tisch in einer Linie stehen.

Nachdem gestapelt wurde, ist dein Zug vorbei. Jetzt ist der nächste Spieler dran und würfeln.





### Wichtige Einsturz-Regeln:

- Sobald gestapelte Tiere auf den Tisch purzeln oder sogar die gesamte Tierpyramide einstürzt, endet der Zug sofort.
- Der Stapler sucht sich zwei der heruntergepurzelten Tiere aus und stellt sie in seinen Vorrat. Legt alle übrigen heruntergefallenen Tiere zurück in die Schachtel. Ist nur ein einzelnes Tier heruntergefallen, dann muss er natürlich nur dieses zu sich nehmen.
- Ist sogar das Krokodil umgekippt? Stellt es einfach wieder auf.
- Hattest du beim Zusammensturz der Tierpyramide noch ein Tier in der Hand? Stelle auch dieses in deinen Vorrat.
- Fallen Tiere ohne Einwirkung eines Spielers von der Tierpyramide herunter, kommen alle heruntergefallenen Tiere in die Schachtel.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler am Ende seines Zuges kein Tier mehr vor sich stehen hat.

Du gewinnst und wirst zum besten Tierstapler des Tages gekürt.



### Erfahrene Tierstapler können mit folgenden Zusatzregeln spielen:

- Teilt bei weniger als vier Spielern die übrigen Tiere beliebig unter euch auf.
- Falls Tiere von der Pyramide fallen, muss der Stapler bis zu fünf Tiere zu sich nehmen.
- Wer an der Reihe ist und nur noch ein Tier vor sich stehen hat, darf nicht mehr würfeln. Er nimmt dieses Tier und stapelt es sofort auf die Pyramide.

### Wenn du einmal alleine Tiere stapeln möchtest:

Wie viele Tiere kannst du auf das Krokodil stapeln, bis die Pyramide einstürzt?

---

*„Dieses Spiel widme ich meinen Eltern  
Anton und Scholastika Miltenberger in dankbarer Erinnerung.“*

---

# Animal Upon Animal



A wobbly stacking game for 2 to 4 animal stackers ages 4 – 99.

ENGLISH

**Game Designer:** Klaus Miltenberger  
**Illustrator:** Daniel Döbner  
**Game Developer:** Robin Eckert  
**Playtime:** 10-15 minutes

The animals are working together to build a pyramid. Divided into equal teams, they compete to be the most balanced and skilled. On the flamingo's turn, he tries to climb the top of the animal tower. He cautiously edges along the back of the crocodile and then musters all of his strength to pull himself onto the beak of the toucan. From there, he skillfully maintains his balance and walks along the snake to squeeze between the humps of the camel. Now a quick sprint past the bleating sheep and the summit is within reach.

The flamingo skillfully uses the monkey's tail to complete the ascent. Somewhat out of breath but feeling overjoyed, he reaches the top of the animal stack and looks down proudly.

At the bottom, the tortoise begins their turn and looks up to wonder "How am I supposed to get up there?"

**In Animal Upon Animal, players compete to be the first to place all of their animals onto the growing animal pyramid.**

## Game Contents

1 crocodile, 4 flamingos, 4 monkeys, 4 toucans, 4 snakes, 4 camels, 4 sheep, 4 tortoises, 1 die, 1 rulebook

## Game Setup

Place the crocodile in the center of the table; it is always the base of the pyramid.

Give each player one animal of each type so that everyone has seven different animals in front of them. This is each player's personal supply for the game.

If there are fewer than four players, return the extra animals to the box.





## How to Play

Players take turns in a clockwise direction rolling the die and stacking their animals. Whoever can slither across the floor most like a snake starts the game. On your turn, roll the die and carry out the action it shows.

### Roll the Die

What does the die show?



#### One dot

Take an animal from your supply and place it wherever you like on the animal pyramid, according to the stacking rules.

#### Two dots

Take two animals from your supply and place them one at a time onto the animal pyramid, according to the stacking rules.

#### The hand

Pick one of your animals and give it to a player of your choice. That player now has to place it on the animal pyramid according to the stacking rules. If they cause animals to fall, they will take the penalty, not you.

#### Question mark

Together, the other players decide which of your animals you have to place on the pyramid according to the stacking rules.

#### The crocodile

Take one of your animals and place it **on the table** so that it touches either the snout or the tail of the crocodile. If there is already another animal standing there, you may place yours touching it instead.

This lengthens the total available area for stacking. From now on, players can stack on top of this animal as well as the crocodile.



## Stacking Rules

The following rules apply when stacking animals:

- Players may only place their animals using one hand.
- No part of a stacked animal is allowed to come into contact with the table. (Exception: If the die shows the crocodile, the animal must be placed on the table surface according to the crocodile rules.)
- All animals on the table must be placed parallel to each other.



After you have placed your animal(s), it is the next player's turn to roll the die.

**What to do if there is a collapse:**

- If some of the stacked animals fall off the pyramid, or if the whole pyramid collapses, the player who caused it selects two of the animals from those fallen and adds them to their own supply. Any other fallen animals are returned to the box. If only a single animal has fallen, then it is the only one that the unlucky player takes.
- If the crocodile has fallen over, simply stand it up again.
- Was the unlucky player holding an animal in their hand when the pyramid collapsed? That animal also goes back in to the player's supply.
- If animals fall off the pyramid without anyone intervening, return all of the fallen animals to the box.

**End of the Game**

The game ends as soon as one player has placed their last animal successfully onto the stack.

That player has won the game and earns the title of Best Animal Stacker.

**Additional Rules for Advanced Stackers:**

- If there are fewer than four players, distribute the extra animals equally to all players.
- If animals fall off the pyramid, the player responsible takes up to five of the fallen animals instead of just two.
- When a player has only one animal remaining, they may place it on the pyramid without rolling the die first.

**A challenge for children playing alone:**

How many animals can you balance on top of the crocodile before the pyramid collapses?

---

*"I wish to dedicate this game to the memory of my parents  
Anton and Scholastika Miltenberger."*

---



# Pyramide d'animaux



Un jeu d'empilement et d'équilibre amusant pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Auteur :** Klaus Miltenberger  
**Illustration :** Daniel Döbner  
**Rédaction :** Robin Eckert  
**Durée de la partie :** 10-15 minutes

Prudemment, le flamand rose essaie de grimper jusqu'au sommet de la pyramide d'animaux. Avec précaution, il monte sur le dos du crocodile et se hisse de son mieux sur le bec du toucan. Faisant preuve de beaucoup d'adresse, il avance prudemment vers le serpent et se faufile entre les bosses du chameau. Il passe à côté du mouton qui bêle, et le sommet n'est plus qu'à quelques centimètres !

Avec agilité, le flamand rose remonte le long de la queue du singe. Un peu essoufflé mais super content, il atteint le sommet de la pyramide d'animaux et, fier de lui, jette un coup d'œil en bas. Tout en bas se trouve la tortue, qui regarde vers le haut et se demande : « Mais comment vais-je donc pouvoir arriver grimper là-haut ? »

Avec le jeu « Pyramide d'animaux », tous les joueurs construisent ensemble une pyramide d'animaux. **Le but du jeu est de se débarrasser le premier de tous ses animaux en les empilant.**

## Contenu du jeu

1 crocodile, 4 flamands roses, 4 singes, 4 toucans, 4 serpents, 4 chameaux, 4 moutons, 4 tortues, 1 dé, 1 règle du jeu

## Préparatifs

Posez le crocodile au milieu de la table : ce sera toujours le premier animal de votre pyramide d'animaux, qui servira de base. Chaque joueur prend 1 animal de chaque sorte, de manière à avoir 7 animaux différents devant lui. C'est sa réserve personnelle.

S'il y a deux ou trois joueurs, il reste des animaux non utilisés. Remettre ceux-ci dans la boîte.



## Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Celui qui sait le mieux ramper comme un serpent sur le sol peut commencer.

Lorsque c'est ton tour, lance d'abord le dé puis commence à empiler.

### Lancer le dé

Sur quelle face le dé est-il tombé ?



#### Un point

Prends un animal dans ta réserve et pose-le sur n'importe quel endroit de la pyramide d'animaux.

#### Deux points

Prends deux animaux dans ta réserve et empile-les l'un après l'autre sur la pyramide d'animaux.

#### La main

Prends un animal dans ta réserve et donne-le à n'importe quel autre joueur.  
C'est à lui maintenant de poser cet animal sur la pyramide.

#### Le point d'interrogation

Les autres joueurs te désignent l'animal que tu devras poser sur la pyramide d'animaux.

#### Le crocodile

Prends un animal dans ta réserve et pose-le **sur la table** le plus près possible de la mâchoire ou de la queue du crocodile, de manière à ce que les deux animaux se touchent. Si un autre animal s'y trouve déjà, tu peux ajouter le tien contre celui-ci.

La surface d'empilement va être ainsi agrandie.  
Dès maintenant, vous aurez le droit de poser des animaux dessus.



### Empiler

Règles à suivre pour l'empilement :

- Ne se servir que d'une seule main pour empiler.
- Un animal empilé ne doit pas toucher la table (exception : si le dé affiche le crocodile, l'animal empilé doit toucher la table).
- Il est important que tous les animaux sur la table forment une ligne.

Une fois que tu as empilé la pièce, ce n'est plus à toi de jouer. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.



### Règles à suivre si la pyramide s'effondre :

Si les animaux empilés dégringolent sur la table, ou si toute la pyramide d'animaux s'écroule, le tour est terminé.

- Le joueur « empileur » prend deux des animaux tombés et les remet dans sa réserve. Reposez tous les autres animaux tombés dans la boîte. Si un seul animal est tombé, le joueur doit bien entendu le reprendre.
- Dans le cas où le crocodile s'est renversé ? Il suffit de le remettre en place.
- Avais-tu encore un animal en main lorsque la pyramide d'animaux s'est effondrée ? Remets-le dans ta réserve.
- Si des animaux de la pyramide tombent sans que l'un des joueurs ne les ait touchés, ils sont tous remis dans la boîte.

### Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus d'animaux devant lui.

Tu gagnes la partie et tu es couronné le roi des acrobates et des pyramides d'animaux de la journée !



FRANÇAIS

### Variantes pour empileurs expérimentés :

- S'il y a moins de quatre joueurs, répartissez les animaux restants entre vous.
- Si des animaux tombent de la pyramide, le joueur « empileur » doit prendre jusqu'à cinq animaux.
- Si celui dont c'est le tour de jouer n'a plus qu'un seul animal devant lui, il n'a plus le droit de lancer le dé. Il prend cet animal et le pose sur la pyramide.

### Variante amusante en solo : si tu veux empiler les animaux tout seul :

Combien d'animaux pourras-tu empiler sur le crocodile sans que la pyramide ne s'effondre ?

---

*« Je dédie ce jeu à mes parents,  
Anton et Scholastika Miltenberger, avec toute ma reconnaissance. »*

---

# Dier op dier



Een wankel stapelspel voor 2-4 dierenstapelaars van 4-99 jaar.

**Auteur:** Klaus Miltenberger  
**Illustraties:** Daniel Döbner  
**Redactie:** Robin Eckert  
**Speelduur:** 10-15 minuten

Voorzichtig probeert de kleine flamingo de top van de dierenpiramide te bereiken. Behoedzaam klimt hij op de rug van de krokodil en trekt zich met al zijn kracht aan de snavel van de toekan naar boven. Van daar balanceert hij behendig over de slang en kruipt hij tussen de bulten van de kameel door. Nu nog snel langs het blatende schaap en de top ligt al voor het grijpen!

Behendig trekt de flamingo zich aan de staart van de aap omhoog. Helemaal buiten adem – maar dolgelukkig – bereikt hij de top van de dierenpiramide en kijkt hij trots naar beneden. Daar staat de schildpad naar boven te kijken en zich af te vragen: “Hoe moet ik in hemelsnaam boven geraken?”

Bij ‘Dier op dier’ bouwen alle spelers samen een dierenpiramide.

**Het doel van het spel is om als eerste alle eigen dieren kwijt te raken.**

NEDERLANDS

## Spelinhoud

1 krokodil, 4 flamingo’s, 4 apen, 4 toekans, 4 slangen, 4 kamelen, 4 schapen, 4 schildpadden, 1 dobbelsteen, 1 spelhandleiding

## Spelvoorbereiding

Plaats de krokodil in het midden van de tafel. Hij is altijd het eerste dier van de dierenpiramide. Elke speler neemt nu één dier van elke diersoort, zodat iedereen 7 verschillende dieren voor zich heeft staan. Dit is jullie persoonlijke voorraad.

Als jullie met twee of drie spelen, blijven er dieren over. Deze gaan gewoon terug in de doos.



## Spelverloop

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt.

Wie het beste als een slang over de grond kan kronkelen, mag beginnen.

Als je aan de beurt bent, moet je eerst met de dobbelsteen gooien en dan stapelen.

### De dobbelsteen

Wat is er op de dobbelsteen te zien?



#### Een stip

Neem één dier uit je voorraad en stapel dit op een willekeurige plek op de dierenpiramide.

#### Twee stippen

Neem twee dieren uit je voorraad en stapel deze na elkaar op de dierenpiramide.

#### De hand

Neem één dier uit je voorraad en geef dit aan een medespeler naar keuze. Nu moet die speler het dier voor jou op de dierenpiramide stapelen.

#### Het vraagteken

Je medespelers kiezen samen een dier uit jouw voorraad, dat jij op de dierenpiramide moet stapelen.

#### De krokodil

Neem een dier uit je voorraad en plaats het **op de tafel**, zodat het ofwel de snuit, ofwel de staart van de krokodil direct aanraakt. Wanneer daar al een ander dier staat, mag je het jouwe ertegen zetten.

Zo wordt het stapelvlak groter. Vanaf nu mag ook op dit dier worden gestapeld.

### Het stapelen

Bij het stapelen gelden de volgende regels:

- Om te stapelen, mag altijd maar één hand worden gebruikt.
- Een gestapeld dier mag de tafel niet raken (uitzondering: wanneer met de dobbelsteen de krokodil wordt gegooid, moet het gestapelde dier de tafel raken).
- Het is belangrijk dat alle dieren op de tafel op één lijn staan.

Na het stapelen is je beurt voorbij, en mag de volgende speler met de dobbelsteen gooien.



## Belangrijke regels bij een instorting:

- Indien gestapelde dieren op de tafel vallen of zelfs de hele dierenpiramide instort, is de speelbeurt direct voorbij.
- De stapelaar kiest twee neergevallen dieren en voegt deze aan zijn voorraad toe. Alle andere neergevallen dieren worden in de doos gelegd. Als slechts één dier is gevallen, moet de stapelaar natuurlijk alleen dit bij zich nemen.
- Is ook de krokodil omgevallen? Zet deze gewoon weer op zijn plaats.
- Heb je bij het instorten van de dierenpiramide je dier nog in je hand? Zet ook dit weer bij je voorraad.
- Wanneer dieren van de dierenpiramide vallen zonder dat een speler iets heeft aangeraakt, gaan alle neergevallen dieren in de doos.

## Einde van het spel

Het spel eindigt, wanneer een speler aan het einde van zijn beurt geen enkel dier meer voor zich heeft staan.

Deze speler is de winnaar en wordt uitgeroepen tot beste dierenstapelaar van de dag.



NEDERLANDS

### Ervaren dierenstapelaars kunnen met de volgende extra regels spelen

- Verdeel bij minder dan vier deelnemers de overblijvende dieren willekeurig onder de spelers.
- Wanneer dieren van de piramide vallen, moet de stapelaar tot vijf dieren bij zich nemen.
- Wie aan de beurt is en nog slechts één dier voor zich heeft staan, mag niet meer met de dobbelsteen gooien. Deze speler neemt zijn dier en stapelt het op de piramide.

### Wil je een keertje alleen dieren stapelen?

Hoeveel dieren kun je op de krokodil stapelen, voordat de piramide instort?

---

*“Dit spel draag ik in dankbare herinnering op aan mijn ouders Anton en Scholastika Miltenberger.”*

---

# Animal sobre Animal



Un tambaleante juego de apilar para 2 - 4 amigos de los animales de 4 a 99 años.

**Autor:** Klaus Miltenberger  
**Ilustraciones:** Daniel Döbner  
**Redacción:** Robin Eckert  
**Duración de una partida:** 10-15 minutos

El flamenco intenta escalar con cuidado a la cima de la pirámide de los animales. Con mucha cautela se sube a lomos del cocodrilo y se impulsa con todas sus fuerzas hacia arriba con el pico del tucán. Desde allí hace equilibrios por encima de la serpiente y se desliza a través de las jorobas del camello. A continuación pasa a toda prisa al lado de la oveja que está balando, ¡y ya divisa la cima muy cerquita! Con agilidad, el flamenco se impulsa hacia arriba con el rabo del mono. Ya casi sin aliento, pero enormemente dichoso, alcanza la cima de la pirámide de animales y contempla el paisaje de allá abajo con orgullo.

Allí está ya la tortuga. Mira hacia arriba y se pregunta a sí misma: «Pero ¿cómo voy a subir yo hasta allá arriba?».

En el juego «Animal sobre Animal», todos los jugadores y jugadoras construyen conjuntamente una pirámide de animales.

**El objetivo del juego es ser el primero en quedarse sin sus propios animales.**

## Contenido del juego

1 cocodrilo, 4 flamencos, 4 monos, 4 tucanes, 4 serpientes, 4 camellos, 4 ovejas, 4 tortugas, 1 dado, 1 instrucciones del juego

## Preparativos

Colocad el cocodrilo en el centro de la mesa: será siempre el primer animal de vuestra pirámide de animales.

Cada uno de vosotros cogerá ahora 1 animal de cada especie hasta tener delante 7 animales diferentes. Estas serán vuestras fichas propias. Si sois dos o tres jugadores entonces sobrarán animales. Devolveréis a la caja estos animales sobrantes.



ESPAÑOL

## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj.  
Comienza quien mejor sepa moverse como una serpiente por el suelo.

Si es tu turno, tienes que saber que hay que tirar primero el dado y apilar después.

### Tirar el dado

¿Qué ha salido en el dado?



#### Un punto

Coge uno de tus animales y apílalos en una posición cualquiera de la pirámide de animales.

#### Dos puntos

Coge dos de tus animales y apílalos uno tras otro en la pirámide de animales.

#### La mano

Coge uno de tus animales y dáselo al compañero o a la compañera de juego que tú elijas.  
Ahora tendrá que apilar por ti ese animal en la pirámide de los animales.

#### El signo de interrogación

Tus compañeros y compañeras de juego eligen juntos uno de tus animales que tendrás que apilar tú en la pirámide de los animales.

#### El cocodrilo

Coge uno de tus animales y colócalo **en la mesa** de manera que toque el cocodrilo directamente a su izquierda o a su derecha. Si ya hay algún otro animal podrás colocarlo a su lado. De este modo se amplía la superficie para apilar. A partir de ese mismo instante podréis apilar también sobre este animal.

### Apilar

Al apilar son válidas las siguientes reglas:

- Solo se permite apilar utilizando una sola mano.
- Ningún animal apilado debe tocar la mesa (Excepción: si en el dado sale el cocodrilo, el animal apilado debe tocar por fuerza la mesa).
- Lo importante es que todos los animales de encima de la mesa estén colocados en línea.

Tu tirada finaliza después de haber apilado.  
Ahora es el turno del siguiente jugador o jugadora que tirará el dado.





## Reglas importantes en caso de derrumbe:

- La jugada finaliza si cae sobre la mesa algún animal apilado o si se derrumba la pirámide de los animales entera.
- Quien estaba apilando elige dos de los animales caídos y se los coloca delante. Devolved los restantes animales caídos a la caja. Si solo ha caído un animal, solamente tendrá que quedarse ese animal.
- ¿Se ha derrumbado incluso el cocodrilo? Volved a colocarlo bien, así de simple.
- ¿Al derrumbarse la pirámide de los animales tenías un animal para apilar en la mano? Pues te lo quedas de nuevo.
- Si se caen algunos animales de la pirámide sin la intervención de ningún jugador o jugadora, todos los animales caídos irán a parar a la caja.

## Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador o jugadora se queda sin ningún animal al final de su jugada.

Ganas la partida y se te nombra con toda solemnidad la apiladora o el apilador de animales del día.

## Las apiladoras y los apiladores expertos de animales pueden jugar con las siguientes reglas adicionales:

- En el caso de ser menos de cuatro jugadores repartíos los animales restantes.
- En el caso de que se caigan algunos animales de la pirámide, quien esté apilando tendrá que quedárselos (máximo: cinco animales).
- Quien esté en posesión del turno y solo tenga delante un animal para apilar, no tendrá que tirar ya el dado. Simplemente cogerá ese animal y lo apilará en la pirámide de animales.

## Si te apetece jugar a apilar en solitario:

¿Cuántos animales eres capaz de apilar sobre el cocodrilo hasta que se derrumbe la pirámide?



# Torre di animali



Un traballante gioco da impilare per 2 – 4 accatastatori di animali da 4 a 99 anni.

**Autore:** Klaus Miltenberger  
**Illustrazioni:** Daniel Döbner  
**Testo:** Robin Eckert  
**Durata del gioco:** 10-15 minuti

Con cautela il fenicottero cerca di raggiungere la cima della piramide di animali. Sale sulla schiena del cocodrillo, poi si aggrappa al becco del tucano e si tira su con tutta la sua forza. Da lì cammina in equilibrio sul serpente e si spinge tra le gobbe del cammello. Velocemente si lascia dietro la pecora belante: ora manca pochissimo alla cima! Con molta abilità il fenicottero si arrampica poi sulla coda della scimmia. Senza fiato, ma molto contento, raggiunge la vetta della piramide di animali e, fiero di sé, dà un'occhiata verso il basso, dove la tartaruga è già pronta a salire! Sta guardando verso l'alto e si chiede: "Come faccio ad arrivare lassù?"

In "Torre di animali" i giocatori costruiscono insieme una piramide di animali. Lo scopo del gioco è disfarsi per primi di tutti gli animali.

## Dotazione del gioco:

1 cocodrillo, 4 fenicotteri, 4 scimmie, 4 tucani, 4 serpenti, 4 cammelli, 4 pecore, 4 tartarughe, 1 dado, 1 istruzioni di gioco

## Preparazione del gioco

Posizionate al centro del tavolo il cocodrillo, che sarà sempre l'animale iniziale della piramide.

Poi ognuno di voi prende 1 animale di ogni specie. Ciascuno avrà quindi davanti a sé 7 animali diversi, che costituiranno la propria riserva.

Se al gioco partecipano due o tre giocatori, gli animali non utilizzati vanno rimessi nella scatola.



## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario.  
Inizia il più bravo a strisciare a terra come un serpente.

Quando è il tuo turno, ricorda: prima si tira il dado, poi si impila.

### Tirare il dado

Che cosa è uscito sul dado?



#### Un punto

Prendi un animale dalla tua riserva e impilalo in una posizione a piacere della piramide di animali.

#### Due punti

Prendi due animali dalla tua riserva e impilali uno dopo l'altro sulla piramide di animali.

#### La mano

Prendi un animale dalla tua riserva e dallo a un altro giocatore a tua scelta, che deve impilarlo al posto tuo sulla piramide di animali.

#### Il punto interrogativo

Gli altri giocatori scelgono insieme dalla tua riserva un animale, che devi impilare sulla piramide di animali.

#### Il coccodrillo

Prendi un animale dalla tua riserva e posizionalo **sul tavolo** in modo che sia direttamente a contatto con il muso o la coda del coccodrillo.

Se nella posizione scelta c'è già un altro animale, puoi attaccarlo di seguito a esso.

In questo modo la base della piramide si amplia: potete subito impilarvi altri animali.

### Impilare

Quando si impilano gli animali, valgono le seguenti regole:

- Si impila sempre con una sola mano.
- Un animale impilato non deve toccare il tavolo (eccezione: se sul dado è uscito il coccodrillo, l'animale da impilare deve toccare il tavolo).
- Importante: tutti gli animali che poggiano sul tavolo devono formare un'unica linea.

Dopo aver impilato, il tuo turno è finito.  
Ora tocca al giocatore successivo, che tira il dado.



### Importanti regole in caso di cadute:

- Se degli animali impilati cadono sul tavolo oppure se l'intera piramide di animali crolla, il turno termina immediatamente.
- Chi ha fatto cadere gli animali deve sceglierne due tra quelli caduti e metterli nella propria riserva. Rimettete nella scatola i rimanenti animali caduti. Se ne cade solo uno, naturalmente il giocatore dovrà prendere solo quell'animale.
- Anche il cocodrillo si è rovesciato? Rimettetelo in posizione.
- Avevi ancora un animale in mano quando la piramide di animali è crollata? Metti anche questo nella tua riserva.
- Se gli animali cadono dalla piramide senza l'intervento di alcun giocatore, tutti gli animali caduti vanno riposti nella scatola.

### Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore non ha più animali davanti a sé alla fine del suo turno.

Il giocatore in questione vince e viene nominato miglior impilatore di animali del giorno.



### Gli impilatori di animali esperti possono giocare con le seguenti regole aggizionali:

- Se giocano meno di quattro giocatori, distribuite a piacere tra di voi gli animali restanti.
- Se dalla piramide cadono degli animali, chi li ha fatti cadere deve prendere fino a cinque animali.
- Chi è di turno e ha davanti a sé un solo animale non può più tirare il dado, ma deve prendere l'animale e impilarlo direttamente sulla piramide.

### Se vuoi costruire la piramide di animali da solo:

quanti animali riesci a impilare sul cocodrillo prima che la piramide crolli?

---

*"In grata memoria  
dei miei genitori Anton e Scholastika Miltenberger".*

---





### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños y niñas, queridas familias,**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se a peça ainda é disponível.

### **Kære børn, kære forældre,**

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile).

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.




It's  
playtime!



Art. Nr.: 305520 TL-A106393 1/20

HABA Sales GmbH & Co.KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba.de](http://www.haba.de)

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.

**HABA**<sup>®</sup>